

QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI TÁC PHẨM HÌNH THÀNH BỞI TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

NGUYỄN LƯƠNG SỸ*

Ngày nhận bài: 07/03/2018

Ngày phản biện: 13/03/2018

Ngày đăng bài: 31/03/2018

Tóm tắt:

Sự phát triển của khoa học công nghệ nói chung và trí tuệ nhân tạo nói riêng trong những năm gần đây đã tạo tiền đề cho máy tính có thể sáng tạo ra những tác phẩm có chất lượng tương đương với con người. Điều này dẫn tới nhiều khó khăn cho cả thế giới lẫn Việt Nam trong vấn đề thiết lập khung pháp lý phù hợp nhằm điều chỉnh đối tượng đặc biệt này. Bài viết phân tích khả năng bảo hộ tác phẩm trí tuệ nhân tạo ở một số quốc gia tiên tiến, qua đó đề xuất một số hướng hoàn thiện cho pháp luật Việt Nam.

Từ khóa:

Tác phẩm, trí tuệ nhân tạo, quyền tác giả.

Abstract:

The development of artificial intelligence in the past few years has given computer an opportunity to create works whose quality appears to be equivalent to human's. This concept leads to challenges for countries in the world including Vietnam to establish a suitable institution of copyright law aiming to deal with a special kind of works. The article concentrates on analyzing the capacity of copyright protection of AI works on the ground of advance nation's legislation, through which lessons for Vietnam can be summarized.

Keywords:

Works, artificial intelligence, copyright.

1. Sự phát triển của trí tuệ nhân tạo và nhu cầu nghiên cứu cơ sở pháp lý cho việc bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm hình thành bởi trí tuệ nhân tạo

1.1. Sự hình thành và phát triển của trí tuệ nhân tạo

Khoa học công nghệ ngày nay đã thay đổi thế giới với một tốc độ và quy mô đáng kinh ngạc, gần như không thể dự đoán trước được. Đạt được thành quả vượt bậc đó chính là nhờ vào sự phát triển nhanh chóng của máy tính và trí tuệ nhân tạo - những thứ vốn được xem như là hạt nhân của cuộc cách mạng công nghệ 4.0. Thuật ngữ trí tuệ nhân tạo (*Artificial Intelligence - AI*) ra đời từ thập niên 1950 với Alan Turing là người tiên phong đặt ra những ý niệm đầu tiên về vấn đề này. Trên thực tế, không có một định nghĩa quy chuẩn nào về thuật

* Giảng viên Trường Đại học Luật, Đại học Huế; Email: nlsy9771@gmail.com

ngữ nói trên. Theo *Wikipedia*, trí tuệ nhân tạo là trí thông minh do máy móc thực hiện, đối lập với trí thông minh tự nhiên của con người và các loài động vật. Thuật ngữ này được áp dụng khi máy móc tiến hành thao tác “bắt chước” các chức năng nhận thức như giữa người với người để thực hiện các hành vi trí tuệ: suy nghĩ, lập luận, học tập và độc lập giải quyết vấn đề¹. Ngoài ra, một số nhà khoa học cũng tự đưa ra định nghĩa của riêng mình về trí tuệ nhân tạo như: “là sự tự động hóa các hoạt động phù hợp với suy nghĩ con người” (Bellman) hay “là lĩnh vực khoa học nghiên cứu xem làm thế nào để máy tính có thể thực hiện những công việc mà hiện con người vẫn làm tốt hơn máy tính” (Rich, Knight)². Nhìn chung, trí tuệ nhân tạo là lĩnh vực khoa học mà ở đó tập hợp các thuật toán công nghệ cố gắng mô phỏng cách thức con người sử dụng cơ thể và hệ thần kinh của mình để cảm nhận, học tập, lập luận và hành động, đến một cấp độ mà máy móc có thể tự động giải quyết vấn đề một cách độc lập và chính xác.

Ở giai đoạn đầu tiên, trí tuệ nhân tạo chủ yếu được phát triển thông qua hình thức robot chơi cờ và nhanh chóng đạt được nhiều thành tựu. Đến những năm gần đây, các robot do Google tạo ra như AlphaZero trong môn cờ vua hay AlphaGo trong môn cờ vây đã lần lượt đánh bại những đại kiện tướng hàng đầu thế giới, và còn choáng váng hơn khi trình diễn khả năng tự sáng tạo nên những nước cờ lần đầu tiên xuất hiện trong cả nghìn năm lịch sử. Hiện nay, trí tuệ nhân tạo được áp dụng trong hầu hết các lĩnh vực liên quan đến máy tính với các chức năng giúp đơn giản hóa cuộc sống con người như dịch tự động, tìm kiếm thông tin, lái xe tự động, nhận dạng khuôn mặt, giọng nói hay các công nghệ tích hợp trong ngôi nhà thông minh. Có thể thấy, trí tuệ nhân tạo đã dần dần len lỏi và tạo được mối quan hệ gắn bó mật thiết với con người, giúp đời sống xã hội của chúng ta trở nên dễ dàng và tiện lợi.

Tuy nhiên, không dừng lại ở đó, trí tuệ nhân tạo đã và đang đặt chân vào những lĩnh vực tưởng chừng là độc tôn của con người, điển hình như nghệ thuật. Tháng 3/2016, cuốn tiểu thuyết mang tên “*The Day a Computer Writes a Novel*” do chương trình phần mềm trí tuệ nhân tạo của nhóm kỹ sư đến từ Đại học Hakodate (Nhật Bản) sáng tác, ấn tượng đến mức các giám khảo không thể nhận ra và đã vượt qua vòng sơ khảo cuộc thi Giải thưởng Văn học Nikkei Hoshi Shinichi lần thứ ba³. Năm 2017, các nhà nghiên cứu ở Hà Lan công bố bức chân dung mang tên “*The Next Rembrandt*”, tái hiện toàn bộ phong cách của danh họa Rembrandt ở thế kỷ 17 do máy tính tạo ra sau khi phân tích hàng nghìn tác phẩm của ông. Hay như Công ty Deepmind (thuộc Google) đã tạo ra phần mềm có thể sáng tác nhạc chỉ bằng việc nghe các bản ghi âm⁴.

¹ Wikipedia, *Artificial Intelligence*, https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence (truy cập 20/02/2018).

² Trần Thị Ngọc Hoài (2016), *Trí tuệ nhân tạo là gì? Nguồn gốc và một số ứng dụng của trí tuệ nhân tạo trong thực tiễn*, <http://startup.vitv.vn/tin-chu/21-09-2016/tri-tue-nhan-tao-la-gi-nguon-goc-va-mot-so-ung-dung-cua-tri-tue-nhan-tao-trong-t/1321> (truy cập 20/02/2018).

³ Phương Hoa (2016), *Nhà văn robot Nhật sáng tác truyện dự thi toàn quốc*, <https://vnexpress.net/tin-tuc/khoa-hoc/nha-van-robot-nhat-sang-tac-truyen-du-thi-toan-quoc-3376359.html> (truy cập 20/02/2018).

⁴ Lê Ngọc (2017), *Robot vẽ tranh: Bức tranh thuộc sở hữu của ai*, <http://khampha.vn/khoa-hoc-cong-nghe/robot-ve-tranh-buc-tranh-thuoc-so-huu-cua-ai-c7a556314.html> (truy cập 20/02/2018).

1.2. Phân loại tác phẩm hình thành từ trí tuệ nhân tạo

Sự phát triển nói trên đã đánh dấu cho kỷ nguyên khi mà con người không còn là chủ thể sáng tạo nghệ thuật duy nhất trên hành tinh này; từ đây xuất hiện thêm một thuật ngữ mới là tác phẩm hình thành từ trí tuệ nhân tạo (sau đây gọi tắt là tác phẩm AI). Tuy nhiên, tác phẩm AI cũng được chia thành nhiều cấp độ, dựa trên mức độ phụ thuộc vào máy móc, thông thường bao gồm: tác phẩm do máy tính hỗ trợ (*Computer - assisted Works, CAW*) và tác phẩm do máy tính thực hiện (*Computer - generated Works, CGW*).

Tác phẩm được xem là do máy tính hỗ trợ (sau đây gọi tắt là tác phẩm CAW) khi tác giả sử dụng trí tuệ nhân tạo như là công cụ thực hiện trong quá trình sáng tạo. Việc sử dụng đó có thể biểu hiện ở mức độ đơn giản từ các phần mềm hỗ trợ như Microsoft Office, Adobe Photoshop, Corel Studio,... hay chụp hình bằng máy ảnh có chức năng tự động nhận dạng khuôn mặt, điều chỉnh ánh sáng,...; cho đến phức tạp hơn như thiết kế trò chơi điện tử với nhân vật ảo được lập trình AI để độc lập phán đoán và tương tác với người chơi...

Ngược lại, đối với tác phẩm do máy tính thực hiện (sau đây gọi tắt là tác phẩm CGW), các chương trình máy tính chịu trách nhiệm trong phần lớn quá trình hình thành tác phẩm. Trong đó, vai trò con người thể hiện ở mức độ thấp và có dự báo kết quả đầu ra như cung cấp từ ngữ, thông số về nhân vật, cốt truyện để máy tính sáng tác cuốn tiểu thuyết "*The Day a Machine Writes a Novel*" hoặc thấp hơn nữa với bức họa "*The Next Rembrandt*" khi chỉ cung cấp tài nguyên đầu vào là các bức tranh gốc của danh họa; hoặc ở mức độ gần như không có sự can thiệp của con người và cũng không dự đoán trước được kết quả đầu ra như trường hợp mới đây robot nói tiếng Anh của nhóm Nghiên cứu Trí tuệ Nhân tạo Facebook (FAIR) đã tự phát triển hệ thống mã hóa mới và bắt đầu giao tiếp bằng ngôn ngữ mà chúng cho là hiệu quả hơn - kết quả hoàn toàn nằm ngoài dự đoán của các nhà khoa học⁵.

1.3. Nhu cầu nghiên cứu cơ sở pháp lý cho việc bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm AI

Những bước phát triển đáng kinh ngạc đó một mặt khiến con người ngưỡng mộ trình độ sáng tạo gần như vô hạn của các nhà khoa học, mặt khác cũng dấy lên nghi vấn về một tương lai khi máy móc sẽ không chỉ còn hỗ trợ mà thậm chí có thể thay thế sự tồn tại của con người. Nhưng tạm gạt qua mối lo ngại về vấn đề luân lý trong nghiên cứu khoa học, việc trí tuệ nhân tạo liên tục cho ra đời các sản phẩm nghệ thuật có chất lượng tương đương với tác phẩm của con người cũng đang đặt ra nhiều vướng mắc pháp lý ở quy mô quốc tế.

Đối với bản thân trí tuệ nhân tạo (thông thường, thể hiện dưới dạng chương trình máy tính), vấn đề không có gì phức tạp khi chúng sẽ được bảo hộ quyền tác giả hoặc được cấp bằng bảo hộ sáng chế trong trường hợp sản phẩm đó đủ điều kiện để xem là một giải pháp kỹ thuật. Tuy nhiên, đối với tác phẩm - đặc biệt trong lĩnh vực nghệ thuật - do chính trí tuệ nhân

⁵ Anh Sa (2017), *Sợ hãi vì robot quá thông minh, Facebook đã tự tay 'kết liễu' bộ máy AI do chính mình chế tạo*, <http://ttvn.vn/kinh-doanh/so-hai-vi-robot-qua-thong-minh-facebook-da-phai-tu-tay-ket-lieu-co-may-ai-do-chinh-minh-tao-ra-42017297122133954.htm> (truy cập 20/02/2018).

tạo là tác giả, pháp luật hiện hành đang tỏ ra lúng túng trong vấn đề bảo hộ, hay nói chính xác hơn là thiếu các quy định về việc xác định ai là tác giả hoặc chủ sở hữu quyền tác giả thực sự của các tác phẩm đó. Đối mặt với bất cập trên, yêu cầu đặt ra hiện nay là phải nhanh chóng hoàn thiện khung cơ sở pháp lý cho các tác phẩm AI nhằm theo kịp tốc độ phát triển của xã hội trong bối cảnh khoa học công nghệ thay đổi như vũ bão. Qua đó, đảm bảo tính cạnh tranh lành mạnh và tăng cao động lực nghiên cứu khoa học theo đúng mục tiêu của pháp luật nói chung và pháp luật về quyền tác giả nói riêng.

2. Các quan điểm cơ bản trên thế giới về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm AI

2.1. Bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm CAW

Như đã trình bày ở mục 1b, tác phẩm AI được phân loại thành 2 cấp bậc là tác phẩm CAW và tác phẩm CGW. Hiện nay, pháp luật quốc tế có các quy định khác nhau trong việc điều chỉnh từng loại tác phẩm, tương ứng với từng quốc gia.

Trong quá trình sáng tạo, pháp luật các nước đều đồng thuận việc tác giả sử dụng các công cụ hỗ trợ sẽ không làm mất đi tính nguyên gốc của tác phẩm - một trong những điều kiện tiên quyết để được công nhận là tác phẩm. Công cụ hỗ trợ có thể dưới dạng thô sơ như giấy, bút hay hiện đại hơn như máy tính, chẳng hạn để nhà văn, nhạc sỹ,... soạn bản thảo tác phẩm. Tại Hoa Kỳ, điều này được chứng minh qua án lệ từ năm 1884 của Tòa án Tối cao trong vụ kiện *Burrow - Giles Lithographic Co. v. Sarony*. Theo đó, chiếc máy ảnh mà Sarony dùng để chụp nhà văn Oscar Wilde chỉ được xem là công cụ để tác giả tạo nên bản gốc của tác phẩm nghệ thuật. Sau hơn 100 năm, dù máy ảnh ngày nay đã được nâng cấp kỹ thuật số, kết hợp với phần mềm máy tính khiến phần lớn các công đoạn cho ra đời tấm ảnh trở nên tự động hóa, nguyên tắc mà Tòa án Tối cao đưa ra từ năm 1884 vẫn được áp dụng để xác định tác giả của hàng triệu bức ảnh mỗi ngày⁶.

Như vậy, có thể nói, bảo hộ tác phẩm CAW không phải là vướng mắc của pháp luật hiện hành khi mức độ hiện đại của công cụ hỗ trợ, kể cả trường hợp công cụ đó được tích hợp trí tuệ nhân tạo cũng không làm sai lệch bản chất của chúng theo tinh thần của pháp luật quyền tác giả. Do đó, trong các phần tiếp theo của bài viết, tác giả chỉ tập trung phân tích thực trạng pháp luật và khả năng bảo hộ của tác phẩm CGW.

2.2. Các quan điểm về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm CGW

Với sự phát triển của Internet, để kịp thời giải quyết các vấn đề liên quan đến quyền tác giả trong không gian ảo, nhiều đạo luật mới đã được ban hành như: Các Hiệp ước về Internet 1996 của WIPO bao gồm Hiệp ước về Quyền tác giả (WCT) và Hiệp ước về cuộc biểu diễn, bản ghi âm (WPPT), Đạo luật bản quyền kỹ thuật số thiên niên kỷ (DMCA) ở Hoa Kỳ hay Chỉ thị InfoSoc 2001/29/EC, Chỉ thị về bảo hộ chương trình máy tính 2009/24/EC ở Liên

⁶ Kalin Hristov (2017), *Artificial Intelligence and The Copyright Dilemma*, The Journal of The Franklin Pierce Center for Intellectual Property, Volume 57 Number 3, page 435.

minh châu Âu... Tuy nhiên, khi thế giới tiến đến cuộc cách mạng công nghệ 4.0, pháp luật các nước dường như chưa có đủ thời gian để thích nghi và đưa ra những điều chỉnh phù hợp, ít nhất là trong lĩnh vực quyền tác giả đối với tác phẩm CGW.

Về cơ bản, hiện nay các tác phẩm CGW sau khi ra đời vẫn phải dựa trên những điều kiện đối với tác phẩm thông thường để đánh giá khả năng bảo hộ quyền tác giả. Các quy chuẩn tối thiểu mà Công ước Bern đưa ra để một tác phẩm được hưởng bảo hộ đó là: (1) Là một sản phẩm sáng tạo tinh thần mang dấu ấn cá nhân, và (2) Được tái hiện trong thế giới vật chất dưới một hình thức mà con người có thể tiếp cận được và thể hiện được một nội dung tinh thần⁷. Pháp luật quốc gia của các nước thành viên Công ước Bern đương nhiên phải đáp ứng những điều kiện tối thiểu vừa nêu trong bảo hộ quyền tác giả. Mặc dù mỗi hệ thống luật có một cách lựa chọn từ ngữ khác nhau như “dấu ấn cá nhân”, “nội dung tinh thần”, “tính cách riêng của tác giả”, đó đều là những cách thức nhằm biểu đạt yêu cầu về tính nguyên gốc của tác phẩm (*originality requyrement*) và trở thành rào cản lớn nhất trong việc xác định ai là tác giả hoặc chủ sở hữu quyền tác giả (sau đây gọi chung là tác giả) thực sự của tác phẩm CGW.

a. Tác giả của tác phẩm CGW là trí tuệ nhân tạo

Một số nhà nghiên cứu đề xuất hướng tiếp cận rằng, tác giả của tác phẩm CGW chính là trí tuệ nhân tạo. Điều này chủ yếu dựa trên nguyên tắc quyền tác giả nên được trao cho chủ thể đã trực tiếp sáng tác ra tác phẩm, mà đối với tác phẩm CGW, chủ thể trực tiếp đó được xác định là trí tuệ nhân tạo khi sự tham gia của con người hầu như không đáng kể. Đồng thời, đây còn được xem là bước đi dành cho tương lai, nơi sẽ xuất hiện thêm một chủ thể mới là máy móc (robot) bên cạnh các chủ thể vốn có là cá nhân và pháp nhân. Điều này không còn là suy diễn viễn vông khi chính Nghị viện châu Âu đã ban hành Nghị quyết số 2015/2103 ngày 16/2/2017 đề xuất kiến nghị lên Hội đồng châu Âu về các nguyên tắc pháp luật dân sự dành cho người máy. Trong đó, phần cuối của đề xuất, Nghị viện yêu cầu xem xét quy định địa vị pháp lý cụ thể ít nhất dành cho những người máy tinh vi nhất, qua đó xác lập quyền và nghĩa vụ của người máy, bao gồm cả việc bồi thường thiệt hại do chúng gây ra hoặc trong trường hợp chúng tự động đưa ra quyết định, hay tương tác với bên thứ ba một cách độc lập⁸. Tuy nhiên, đề xuất này cũng bị phản đối mạnh mẽ trên nhiều phương diện kinh tế - xã hội, luân lý học và cả luật học. Về khía cạnh pháp luật, cách tiếp cận này bộc lộ nhiều điểm thiếu hợp lý do không phù hợp với hệ thống pháp luật hiện hành của mọi quốc gia trên thế giới.

Tại Liên minh châu Âu, không có bất kỳ văn bản nào đưa ra định nghĩa chính thức cho yêu cầu về tính nguyên gốc của tác phẩm. Nhưng trong quá trình thực thi của Tòa án Công lý

⁷ Nguyễn Văn Nam (2017), *Quyền tác giả - Đường hội nhập không trái hoa hồng*, Bình luận Luật học, Nxb Trẻ, trang 88.

⁸ European Parliament (2017), *European Parliament resolution of 16 Feb 2017 with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics*, Para.59.f.

Liên minh châu Âu (CJEU), một nguyên tắc dần dần được thừa nhận rộng rãi là “*tác phẩm chỉ đủ điều kiện bảo hộ quyền tác giả nếu tác phẩm đó nguyên gốc theo nghĩa rằng, đó là ‘sự sáng tạo trí tuệ của cá nhân tác giả’ (author’s own intellectual creation)*”⁹. Mặt khác, trong án lệ về vụ kiện Painer, CJEU cũng đưa ra diễn giải thêm rằng tính nguyên gốc phụ thuộc vào việc liệu tác giả có “*thể hiện được khả năng sáng tạo của mình trong quá trình tạo ra tác phẩm thông qua các lựa chọn tự do và sáng tạo*”¹⁰. Rõ ràng, trí tuệ nhân tạo, ít nhất ở thời điểm hiện tại, không thể nào đáp ứng được các đặc điểm vừa nêu. Bởi trước hết, bản chất trí thông minh của máy móc là do các thuật toán lập trình sẵn tạo ra. Điều tạo nên khác biệt chính là khoa học hiện đại đã thiết lập dung lượng lưu trữ thuật toán cực lớn, từ đó máy tính có cơ hội trình diễn những khả năng vô hạn, thậm chí cả trong lĩnh vực nghệ thuật như đã đề cập trước đó. Còn trên thực tế, máy móc vẫn là vật vô tri vô giác, không có khả năng độc lập đưa ra “*lựa chọn một cách tự do và sáng tạo*” nên sản phẩm do chúng làm ra không đủ điều kiện để bảo hộ quyền tác giả.

Khác với châu Âu, pháp luật Hoa Kỳ lại có những quy định rõ ràng hơn cho vấn đề này. Cụ thể, theo hướng dẫn của Văn phòng Bản quyền Hoa Kỳ, tác phẩm chỉ được chấp thuận bảo hộ khi đó là thành quả của lao động trí tuệ (*intellectual labor*), chỉ có thể đạt được nhờ vào năng lực sáng tạo của trí óc, do đó sẽ từ chối yêu cầu nếu như tác phẩm được xác định không phải do con người tạo nên¹¹. Tương tự, cơ quan này cũng nêu rõ việc từ chối bảo hộ cho các tác phẩm được tạo ra bởi máy móc hoặc chỉ bởi quy trình máy móc hoạt động một cách ngẫu nhiên, tự động mà không có bất kỳ can thiệp mang tính sáng tạo nào từ con người¹². Tóm lại, với các quy định như trên, Luật Bản quyền Hoa Kỳ cũng không chấp nhận bảo hộ cho chủ thể là trí tuệ nhân tạo.

Ngoài ra, việc trao quyền tác giả cho trí tuệ nhân tạo cũng vượt ra ngoài mục tiêu của hệ thống pháp luật sở hữu trí tuệ - vốn được xác lập nhằm tạo động lực khuyến khích con người phát huy khả năng sáng tạo. Trong khi đó, chúng ta đều hiểu rằng, mục đích đó hoàn toàn không có giá trị gì đối với máy móc.

Từ những mâu thuẫn với pháp luật hiện hành như đã phân tích ở trên, nếu muốn trí tuệ nhân tạo trở thành tác giả của tác phẩm CGW, trước hết hệ thống pháp luật cần bổ sung các quy định về địa vị pháp lý của người máy, song hành với địa vị pháp lý của cá nhân và tổ chức vốn có. Nhiệm vụ này sẽ làm thay đổi cơ bản nền tảng pháp lý của mọi quốc gia từ trước đến nay, gần như không thể thực hiện được trong tương lai gần, nên không phù hợp với bối cảnh xã hội hiện tại.

⁹ Helene Margrethe Bohler (2017), *EU Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence Systems*, Master’s thesis, University of Bergen, page 12.

¹⁰ Helene Margrethe Bohler (2017), *EU Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence Systems*, Master’s thesis, University of Bergen, page 20.

¹¹ U.S Copyright Office (2017), *The Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, Third Edition, Para.306.

¹² U.S Copyright Office (2017), *The Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, Third Edition, Para.313.2.

b. Tác phẩm CGW thuộc về công chúng

Hiện nay, một số quốc gia trên thế giới, tiêu biểu là Hoa Kỳ, Canada, lựa chọn trao quyền tác giả đối với tác phẩm CGW cho công chúng. Ở Hoa Kỳ, các trường hợp tác phẩm ra đời mà tác động của con người không tồn tại hoặc không đáng kể đều thuộc về công chúng. Điều này được tái khẳng định thông qua vụ kiện *Naruto v. Slater* với tác phẩm nổi tiếng “*Monkey Selfies*”. Cụ thể, nhiếp ảnh gia người Anh Slater thực hiện chuyến đi chụp ảnh loài khỉ macaque ở Indonesia. Tại đây, một con khỉ vô tình tiếp cận máy ảnh mà Slater đã sắp đặt và nhấn nút thực hiện một tấm ảnh chân dung tự chụp (*selfie*). Tấm ảnh sau này được *Website Wikipedia* cùng nhiều đơn vị khác sử dụng, dẫn đến tranh chấp bản quyền tấm ảnh thuộc về chú khỉ Naruto (do Hiệp hội PETA đặt tên) hay nhiếp ảnh gia Slater. Tòa án quận Miền Bắc California đã ra phán quyết tác phẩm kể trên thuộc về công chúng, từ chối bảo hộ quyền tác giả cho cả Naruto lẫn Slater¹³. Mặc dù vụ kiện không trực tiếp liên quan đến tác phẩm được máy tính tạo ra, nhưng phán quyết đó có ý nghĩa mang tính án lệ cho các tranh chấp về bản quyền tác phẩm không do con người thực hiện.

Tương tự, ở Canada, Tòa án Tối cao Canada (SCC) cũng giải thích về tính nguyên gốc của tác phẩm đạt được thông qua các kỹ năng và sự suy xét liên quan đến lao động trí óc. Những hành vi đó chỉ có thể thực hiện được bởi con người, do vậy không thể là hoạt động máy móc thuần túy¹⁴. Từ đó, theo quy định của pháp luật Canada, tác phẩm được tạo ra mà không có sự can thiệp trực tiếp từ con người sẽ thuộc về công chúng¹⁵.

Cách tiếp cận như của Hoa Kỳ và Canada một mặt không làm xáo trộn hệ thống pháp luật sẵn có, mặt khác làm phong phú kho tư liệu tri thức của công chúng. Tuy nhiên, dường như đây cũng chưa phải là giải pháp tốt cho việc bảo hộ tác phẩm CGW khi không đảm bảo được mục tiêu khuyến khích con người phát huy sáng tạo. Các nhà nghiên cứu có lẽ sẽ mất đi nhiều động lực khi mà sản phẩm do họ gián tiếp tạo ra thông qua trí tuệ nhân tạo lại được người khác tự do tiếp cận, sử dụng và hưởng lợi. Hay nói cách khác, ngay từ đầu, quy định của pháp luật sẽ khiến những người này không có ý định tạo ra trí tuệ nhân tạo, ảnh hưởng nghiêm trọng đến sự phát triển khoa học kỹ thuật.

c. Tác giả của tác phẩm CGW là chủ sở hữu, người phát triển, hoặc người sử dụng trí tuệ nhân tạo

Khác với Hoa Kỳ và Canada, Liên minh châu Âu vẫn chấp thuận bảo hộ những tác phẩm tuy không do con người trực tiếp sáng tạo, nhưng đóng vai trò là chủ thể lựa chọn và quyết định đầu ra. Nguyên tắc này được xác lập sau vụ kiện giữa *Infopaq International A/S v.*

¹³ Kalin Hristov (2017), *Artificial Intelligence and The Copyright Dilemma*, The Journal of The Franklin Pierce Center for Intellectual Property, Volume 57 Number 3, page 449.

¹⁴ Mark Perry, Thomas Margoni (2010), *From Music Tracks to Google Maps: Who Owns Computer - generated Works?*, Law Publication, Paper 27, page 7.

¹⁵ Mark Perry, Thomas Margoni (2010), *From Music Tracks to Google Maps: Who Owns Computer - generated Works?*, Law Publication, Paper 27, page 11.

*Danske Dagblades Forening*¹⁶. Trong vụ việc này, Infopaq - công ty truyền thông chuyên tổng hợp và số hóa thông tin kinh doanh từ báo giấy - bị Hiệp hội các nhà xuất bản nhật báo Đan Mạch cáo buộc xâm phạm quyền tác giả với hành vi sao chép lại tác phẩm của các tờ báo thành viên. Cụ thể, Infopaq thông qua quy trình kỹ thuật bốn bước để quét, số hóa và thiết lập dịch vụ tìm kiếm điện tử nội dung báo giấy. Mỗi từ khóa mà khách hàng tìm kiếm sẽ được Infopaq đưa ra dòng kết quả 11 từ gồm 05 từ đứng liền trước và 5 từ đứng liền sau từ khóa đó. Tòa án Công lý Liên minh châu Âu đã giải thích rằng, mặc dù những từ ngữ đó nếu được xét riêng lẻ đều không phải là một sáng tạo trí tuệ, tuy nhiên “chỉ khi thông qua việc chọn lọc, xâu chuỗi và kết hợp những từ ngữ đó thì tác giả mới có thể thể hiện được khả năng sáng tạo của mình theo lối nguyên gốc và đạt được kết quả là một sự sáng tạo trí óc”¹⁷. Trên cơ sở đó, ở châu Âu, người ta đồng thuận quyền tác giả sẽ trao cho người có quyền lựa chọn một phần hoặc toàn bộ sự ra đời của tác phẩm trí tuệ. Thậm chí, nhiều ý kiến cho rằng, nếu như vụ kiện “Monkey’s Selfie” được giải quyết ở châu Âu, tác phẩm rất có thể đã thuộc về Slater khi anh là người đã sắp đặt bối cảnh ra đời và lựa chọn công bố tác phẩm đó giữa hàng trăm bức ảnh được chụp¹⁸.

Nguyên tắc bảo hộ nói trên cũng phần nào tìm thấy sự tương đồng trong pháp luật Vương quốc Anh, Nam Phi hay New Zealand khi mà quyền tác giả trong trường hợp tác phẩm CGW ra đời sẽ được bảo hộ cho “*người tạo ra những sắp đặt cần thiết cho sự sáng tạo ra tác phẩm*”¹⁹.

Tuy nhiên, sự thật là khác biệt giữa pháp luật châu Âu, Anh, New Zealand với Hoa Kỳ hay Canada không thực sự đáng kể. Tại thời điểm này, các tác phẩm CGW hoàn toàn không có sự can thiệp của con người hoặc có nhưng chỉ mang tính chất cung cấp tư liệu đầu vào đều không được bảo hộ quyền tác giả, kể cả ở châu Âu. Điển hình là trường hợp phần mềm máy tính do một công ty của Nga phát triển - Qentis - có khả năng tạo ra toàn bộ các đoạn văn bản có nghĩa dài từ 10 đến 400 từ bằng thuật toán kết hợp bộ chữ cái riêng lẻ. Qentis tuyên bố đã tạo ra được 97,42% số đoạn văn có thể, và khi họ đạt đến 100% thì bất kỳ ai sáng tác ra đoạn nội dung dài từ 10 đến 400 từ đều phải được sự đồng ý của họ, tất nhiên là trong trường hợp pháp luật trao quyền tác giả cho Qentis. Tuy nhiên, điều này có vẻ sẽ không xảy ra, ít nhất là ở thời điểm hiện tại, bởi như Tòa án Công lý Liên minh châu Âu lý giải, tính nguyên gốc của tác phẩm chỉ đạt được khi tác giả có thể “*thể hiện khả năng sáng tạo của mình trong quá trình sáng tác tác phẩm thông qua các lựa chọn tự do và sáng tạo*”. Hay nói cách khác,

¹⁶ Judgment of the Court (2009), *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening*, Eur-lex <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A62008CJ0005>.

¹⁷ Judgment of the Court (2009), *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening*, Eur-lex <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A62008CJ0005>, para.45.

¹⁸ Helene Margrethe Bohler (2017), *EU Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence Systems, Master’s thesis, University of Bergen*, page 19.

¹⁹ Mark Perry, Thomas Margoni (2010), *From Music Tracks to Google Maps: Who Owns Computer - generated Works?*, Law Publication, Paper 27, page 3.

Qentis cũng như các thuật toán kỹ thuật cưỡng chế (*brute - force technique*) đều không dựa trên bất kỳ lựa chọn mang tính sáng tạo nào để có thể đáp ứng được điều kiện về tính nguyên gốc của tác phẩm²⁰.

Dẫu vậy, trao quyền tác giả cho chủ sở hữu, người phát triển hoặc người sử dụng trí tuệ nhân tạo đang là quan điểm khả thi và nhận được đồng tình cao trên quy mô quốc tế. Cách tiếp cận này một mặt thỏa mãn mục tiêu đền bù tương xứng và tạo động lực cho sáng tạo trí óc, mặt khác thể hiện tính tương thích với hệ thống pháp luật hiện hành của đa số các quốc gia. Một phương thức đang được đề xuất để thực thi hướng đi này đó là áp dụng mô hình người lao động và người sử dụng lao động đối với cả trí tuệ nhân tạo. Theo quy định về vật quyền của Bộ luật Dân sự và Luật Lao động tại rất nhiều nước, những sản phẩm do người lao động làm ra trong khuôn khổ quan hệ hợp đồng lao động đều thuộc về người sử dụng lao động, bao gồm cả sản phẩm tinh thần mang tính sáng tạo cá nhân²¹. Trên cơ sở đó, nếu như xây dựng được hành lang pháp lý cho việc công nhận trí tuệ nhân tạo với tư cách là người lao động, phần lớn các vấn đề về quyền tài sản của quyền tác giả sẽ được giải quyết. Khi đó, việc xác định ai là người sử dụng lao động giữa 03 chủ thể chủ sở hữu, nhà phát triển và người sử dụng sẽ căn cứ trên quan hệ hợp đồng theo pháp luật dân sự. Dù hướng đi này vẫn tồn tại vướng mắc về quyền nhân thân nhằm xác định tác giả thực sự của tác phẩm (theo nghĩa phân biệt với chủ sở hữu quyền tác giả), nhưng theo quan điểm cá nhân của người viết, tranh chấp này (nếu có) sẽ không lớn bởi các chủ thể đã được đền bù vật chất tương xứng, đồng thời cũng đã hưởng quyền tác giả đối với sản phẩm trí tuệ nhân tạo.

4. Một số vướng mắc và kinh nghiệm cho pháp luật Việt Nam

Điều đáng tiếc hiện nay đó là pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam chưa có những quy định thể hiện rõ quan điểm bảo hộ trong trường hợp tác phẩm CGW ra đời. Nguyên nhân được cho là bởi Luật Sở hữu trí tuệ 2005 (sửa đổi, bổ sung 2009) và các văn bản hướng dẫn thi hành chưa đưa ra được định nghĩa tường minh và thống nhất cho khái niệm tác phẩm, tác giả, đồng thời thiếu các quy định về đóng góp của con người đến sự ra đời của một tác phẩm.

Trước tiên, khái niệm tác phẩm được định nghĩa như sau: “là sản phẩm sáng tạo trong lĩnh vực văn học, nghệ thuật và khoa học thể hiện bằng bất kỳ phương tiện hay hình thức nào”²². Khái niệm vừa nêu chỉ đề cập đến việc “sáng tạo”, mà không đòi hỏi phải là sáng tạo tinh thần mang dấu ấn cá nhân, dường như là sự hạ thấp so với tiêu chuẩn bảo hộ tối thiểu của Công ước Berne. Cũng bởi lý do đấy, định nghĩa tác phẩm theo luật sở hữu trí tuệ hiện hành có vẻ cũng chấp thuận bảo hộ sản phẩm sáng tạo không do con người làm ra²³, vì chỉ có con

²⁰ Helene Margrethe Bohler (2017), *EU Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence Systems*, Master's thesis, University of Bergen, page 20.

²¹ Nguyễn Văn Nam (2017), *Quyền tác giả - Đường hội nhập không trái hoa hồng*, Bình luận luật học, Nxb Trẻ, trang 179.

²² Quốc hội, *Luật Sở hữu trí tuệ 2005 (sửa đổi, bổ sung 2009)*, Điều 4.7.

²³ Nguyễn Văn Nam (2017), *Quyền tác giả - Đường hội nhập không trái hoa hồng*, Bình luận luật học, Nxb Trẻ, trang 311.

người mới có đời sống tinh thần mang dấu ấn cá nhân. Mặc dù quy định này có thể phần nào được làm rõ thêm rằng “*tác phẩm được bảo hộ, ... phải do tác giả trực tiếp sáng tạo bằng lao động trí tuệ của mình mà không sao chép từ tác phẩm của người khác*”²⁴. Tuy nhiên, một mặt, điều khoản trên hướng đến đảm bảo tính nguyên gốc của tác phẩm theo nghĩa trực tiếp sáng tạo, không sao chép; mặt khác, cụm từ “*lao động trí tuệ*”; rõ ràng, cũng chưa thể hiện được tinh thần đòi hỏi phải có dấu ấn cá nhân chứa đựng trong tác phẩm, nhất là khi so sánh với pháp luật nước ngoài như đã phân tích ở các phần trước.

Ngoài ra, khái niệm tác giả cũng không quy định trong Luật Sở hữu trí tuệ, mà chỉ được đề cập đến ở văn bản hướng dẫn thi hành: “*tác giả là người trực tiếp sáng tạo ra một phần hoặc toàn bộ tác phẩm văn học, nghệ thuật và khoa học...*”²⁵. Có thể thấy, quy định này đã phần nào thể hiện quan điểm của các nhà làm luật khi chỉ công nhận tác giả là (con) người, dù vẫn chỉ sử dụng từ “sáng tạo” một cách thuần túy. Tuy nhiên, với quy định như vậy, pháp luật Việt Nam đang tỏ ra thiếu nhất quán trong trường hợp tác phẩm CGW ra đời. Bởi lẽ, căn cứ theo định nghĩa về tác phẩm, một sản phẩm do máy tính độc lập sáng tạo hoàn toàn có khả năng được công nhận là tác phẩm; khi đó, không có cơ sở để xác định tác giả của tác phẩm được bảo hộ là chủ thể nào.

Ngoài những điều khoản vừa phân tích ở trên, dường như pháp luật Việt Nam chưa có quy định nào khác về những sáng tạo không có tác động của con người nói chung và tác phẩm CGW nói riêng. Thậm chí, những quy định về các trường hợp sáng tạo tác phẩm theo quan hệ hợp đồng lao động hay hợp đồng dân sự cũng còn quá sơ sài. Cũng giống như mục tiêu cho sự ra đời của pháp luật về quyền tác giả nói riêng và quyền sở hữu trí tuệ nói chung, một sản phẩm sáng tạo nếu không được pháp luật bảo đảm đền bù tương xứng, người tạo ra chúng sẽ không có bất kỳ “động lực hữu hình”²⁶ để phát huy năng lực. Người tạo ra tác phẩm mà tác giả muốn đề cập đến ở đây bao gồm cả chủ thể sử dụng trí tuệ nhân tạo làm công cụ để tạo ra tác phẩm (CAW) lẫn phát triển ra trí tuệ nhân tạo để từ đó gián tiếp làm nên tác phẩm (CGW). Việc không có khung cơ sở pháp lý vững chắc cho các chủ thể vừa nêu không chỉ làm giảm sút năng lực sáng tạo cá nhân mà còn góp phần cản trở sự phát triển chung của khoa học công nghệ. Chính bởi lý do đó, bài viết đề xuất một số hướng hoàn thiện cơ bản như sau đối với pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam:

(1) Hoàn thiện khái niệm “*tác phẩm*” nhằm làm rõ điều kiện về tính nguyên gốc của tác phẩm được bảo hộ.

(2) Bổ sung khái niệm về “*tác giả*” cũng như các điều khoản liên quan theo hướng chỉ bảo hộ cho những tác phẩm có sự tác động mang tính quyết định của con người (nghiên cứu nguyên tắc của pháp luật châu Âu).

²⁴ Quốc hội, Luật Sở hữu trí tuệ 2005 (sửa đổi, bổ sung 2009), Điều 14.3.

²⁵ Chính phủ, Nghị định số 100/2006/NĐ-CP Quy định chi tiết và hướng dẫn thi hành một số điều của Bộ luật Dân sự, Luật Sở hữu trí tuệ về quyền tác giả và quyền liên quan, Điều 8.1.

²⁶ Kalin Hristov (2017), *Artificial Intelligence and The Copyright Dilemma*, The Journal of The Franklin Pierce Center for Intellectual Property, Volume 57 Number 3, page 438.

(3) Hoàn thiện hệ thống các quy định về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm là kết quả của quan hệ hợp đồng (lao động, dân sự, kinh doanh - thương mại), trong đó đặc biệt nghiên cứu bổ sung chủ thể là trí tuệ nhân tạo, thiết lập cơ chế trao quyền tác giả cho chủ sở hữu, người phát triển và người sử dụng trí tuệ nhân tạo để tạo ra tác phẩm.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. European Parliament (2017), *European Parliament resolution of 16 Feb 2017 with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics*;
2. Helene Margrethe Bohler (2017), *EU Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence Systems*, Master's thesis, University of Bergen;
3. Judgment of the Court (2009), *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening*, Eur-lex <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A62008CJ0005>.
4. Kalin Hristov (2017), *Artificial Intelligence and The Copyright Dilemma*, The Journal of The Franklin Pierce Center for Intellectual Property, Volume 57 Number 3;
5. Mark Perry, Thomas Margoni (2010), *From Music Tracks to Google Maps: Who Owns Computer - generated Works?*, Law Publication, Paper 27.
6. Nguyễn Văn Nam (2017), *Quyền tác giả - Đường hội nhập không trái hoa hồng*, Bình luận luật học, Nxb Trẻ.
7. U.S Copyright Office (2017), *The Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, Third Edition.